

La bande dessinée

➔ Jérôme K. Jérôme Bloche

Après le métier de facteur, le service militaire – pendant lequel il collabore à la revue *Pistil* avec Pierre Makyo en réalisant à peu près trois cents pages sur un petit flic nommé Janotus – et une période de chômage, Alain Dodier a 19 ans et imagine le personnage de Jérôme K. Jérôme Bloche. C'est une sorte de détective fragile et sans carrure, ne supportant pas l'alcool et traînant sur son Solex une dégainée d'étudiant attardé. Décalage complet, donc, entre la représentation traditionnelle à la Bogart et la personnalité de Jérôme. Comme Dodier ne voulait pas s'embêter à faire des reconstitutions historiques et qu'il n'aimait pas voyager, il a situé le cadre des aventures de son héros dans la France d'aujourd'hui.

Il présente Jérôme au journal *Spirou* : c'était en 1981. Et l'aventure a commencé. Le personnage s'est ébauché petit à petit avec l'aide de Pierre Makyo et Serge Letendre pour le scénario. À partir du tome 4, *Passé recomposé*, Dodier devient le seul auteur de la série.

Il revendique l'influence de Franquin, de Mézière (Valérien), plus tardivement de Tillieux (Gil Jourdan) et avoue son admiration pour les Blueberry et Ric Hochet qu'il a admirés dès l'âge de 15 ans. Toutes ses références sont sans doute décelables, à un moment ou à un autre, dans la série des *Jérôme K.* L'origine du nom du héros – imaginée par Dodier et son compère Makyo il y a une vingtaine d'années – est assez originale : il s'agit, en fait, d'une association entre l'auteur de *Trois Hommes dans un bateau*, Jérôme K. Jérôme, et le peintre Jérôme Bosch.

Planche 1

p. 98-99

La première case : entrer dans le récit

1. La première case situe l'histoire en ville, dans un « hôtel de police », reconnaissable au panneau situé au-dessus de la porte, à l'enseigne sur le mur, et aux véhicules stationnés devant le commissariat.

2. Texte 1

- caractères : minuscules
- place dans la case : en haut à gauche, au-dessus
- forme des cadres : rectangulaire

Texte 2

- caractères : majuscules
- place dans la case : à gauche
- forme des cadres : bulle ronde

Texte 3

- caractères : majuscules
- place dans la case : à gauche en-dessous
- forme des cadres : bulle ronde

3. Les différences de caractères et de formes s'expliquent par la volonté de distinguer la nature des textes :

- minuscules, dans un rectangle, pour le « récitatif » (narration de l'auteur ou, ici, du personnage principal, comme la « voix off » au cinéma)
- majuscules, dans une bulle ronde, pour les dialogues.

Les différences de localisation s'expliquent par l'ordre de lecture voulu par l'auteur : le récitatif doit être lu en premier, il doit donc être situé au départ du sens traditionnel de lecture (de gauche à droite).

4. « Je » est le personnage principal de l'histoire : interrogé par un policier sur son identité (première bulle), le personnage répond « Bloche ! » (deuxième bulle), nom du héros de l'album.

5. Les questions suscitées sont diverses : Quelle ville ? Quelle époque ? Que fait Bloche au commissariat ? Pourquoi lui demande-t-on son nom ? Lui est-il arrivé quelque chose ? A-t-il fait quelque chose ?...

6. Hôtel de police, véhicules de police, interrogatoire, paysage urbain : ce récit se rattache au genre policier.

Le déroulement de l'histoire

7. La case 2 nous montre l'interrogatoire de Jérôme K. Jérôme Bloche par un policier tapant à la machine (image classique...). La case suivante nous montre Jérôme roulant sur son Solex pétaradant. Il y a donc à la fois une rupture de lieu mais aussi une rupture de temps puisque le récit nous précise qu'il y a un retour en arrière, avant les événements qui ont amené Jérôme au commissariat.

8. L'ordre chronologique des planches serait alors le suivant : 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 1 et 2.

9. La case la plus importante de cette planche est la case 7 : Jérôme, sifflotant à la Caisse d'Épargne, est braqué dans le dos avec une arme à feu par quelqu'un lui ordonnant de ne plus bouger. L'ordre est écrit en très gros caractères et l'appendice de la bulle est brisé pour accentuer l'effet de voix.

10. Dans les cases 5 à 9, Jérôme va déposer le chèque d'un client (il vend donc ses services) à la Caisse d'Épargne lorsqu'il est braqué par un homme venu voler l'argent de l'agence. Nous savons qu'il s'agit d'une caisse d'Épargne grâce à deux indices : « Écureuil » sur le mur (case 5) et « Caisse d'Épargne Écureuil » sur le mur derrière la porte vitrée ouverte par Jérôme (case 6).

11. La case 2 présente l'interrogatoire de Jérôme par un policier : Est-il entendu comme témoin du vol ? A-t-il joué un rôle dans cet événement ? A-t-il tenté d'empêcher le vol en blessant ou en arrêtant le voleur ? A-t-il été lui-même blessé ?... On remarquera que, dans cette case 2, il est menotté, c'est-à-dire qu'il a été interpellé, arrêté et conduit au commissariat.

Les personnages

12. Le personnage principal est évidemment Jérôme : il est présent dans 8 cases sur 9. Le policier qui l'interroge, l'employé de la Caisse d'Épargne ainsi que la cliente ne jouent qu'un rôle très minime dans cette histoire. Reste le voleur : est-ce un personnage destiné à mettre le lecteur dans l'ambiance policière ou bien joue-t-il un rôle plus important tout au long du récit ?

13. Le héros de la BD est Jérôme. C'est lui qui donne son nom à la série. Il est jeune, d'aspect sympathique, vêtu d'un imperméable, chaussé de baskets, coiffé d'un chapeau mou. Il porte des lunettes, a l'air plutôt « cool » (il sifflote sur son Solex), n'est visiblement pas très sérieux (le chien

urinant sur un mur devant lui dans la case 4 est une façon, pour l'auteur, de le montrer). Les indices concernant son métier sont, dans cette première planche, rares : ses vêtements (ils font penser à ceux d'un détective tels que le cinéma les a immortalisés) et ses propos dans la case 1 (« Je suis entré dans cette affaire... ») et dans la case 5 («... le chèque d'un client »).

14. Son rôle dans l'histoire peut être lié à cette histoire de vol ou bien celle-ci n'est-elle qu'une entrée en matière et le sujet de ce récit est tout autre. Dans tous les cas, Jérôme, s'il est effectivement une sorte de détective, est appelé à jouer un rôle important.

15. Le « braqueur » n'a pas l'air très professionnel : il est seul, à visage découvert, semble vieillissant et le sac qu'il remet à l'employé de la Caisse d'Épargne ne peut tout au plus contenir que quelques billets de banque. Il ne s'agit donc pas du « casse » du siècle !

Le rôle de la première planche

16. L'univers mis en place par cette planche est assez contrasté : d'une part, il semble réaliste (lieux, personnages, action), d'autre part, une petite dose d'humour est présente (le bruit du Solex dans les cases 3 et 4 et l'attitude du chien dans la case 4) ; enfin le braquage paraît plutôt pathétique (aspect et but du voleur).

17. La première planche vise donc, à travers cet exemple, à présenter des personnages, des lieux et un univers. Elle renseigne également sur le genre de récit auquel doit s'attendre le lecteur.

Planche 15

p. 100-101

Résumé de l'histoire depuis la planche 1 : Le braqueur, du nom de Vanescu, finance en fait l'école privée de sa fille, Milena, en volant les banques ou caisses d'épargne. Pris par la police, sans être blessé grâce à l'intervention de Jérôme (ce qui vaut à Jérôme d'être lui aussi interpellé et interrogé par la police), il est arrêté. La directrice de l'école privée, apprenant cela, renvoie Milena qui, désespérée, s'enfuit de chez elle.

De nouveaux personnages

1. La planche étudiée est, dans l'album, la planche n° 15 (voir en haut, à droite de la dernière case de la planche). Trois nouveaux personnages apparaissent : une jeune fille et deux hommes. Il s'agit de

Milena, la fille de Vanescu, et de Timothée et Ange Mancini, deux petits malfrats sans envergure. Par leur mine, leur lampe torche et leur couteau, ils terrorisent Milena (déjà affolée par les événements précédents). Tout le monde se trouve dans une espèce d'entrepôt.

2. Les hypothèses ne manquent pas : la jeune fille se cache dans l'entrepôt, elle est arrivée là par hasard, elle fuit les deux bandits. Ces deux hommes poursuivent la jeune fille, ils ont rendez-vous dans l'entrepôt, ils viennent rechercher le produit d'un vol, ils viennent voler ce qui est entreposé, ils sont payés pour rechercher la jeune fille et la ramener chez elle...

3. Sur la première bande (c'est-à-dire les quatre premières cases), les deux bandits ont l'air plutôt mauvais : gants de cuir et couteau.

En même temps, leurs vêtements sont en totale opposition : chapeau mou, nœud papillon, costume pour Ange, et crâne rasé, chaîne autour du cou, blouson de cuir, tee-shirt, « santiag' » pour Timothée.

La menace

4. Dès la première case, la menace est mise en scène à travers l'expression de Milena : gros plan sur le visage, yeux exorbités, gouttes de sueur sur le front, mèches de cheveux éparpillés sur le visage, lumière fortement contrastée.

5. Les cases 2 et 3 ne se suivent pas, elles sont superposées. Elles montrent les deux bandits, l'un armé d'un couteau regardant vers la gauche (c'est-à-dire vers Milena), l'autre éclairant la pièce de sa torche et regardant vers le lecteur. La hauteur de ces deux cases correspond à celle de la case 1. La jeune fille fait donc face à deux ennemis. Cette disposition accentue la menace en la multipliant.

6. La première bande est « muette ». Seul un point d'exclamation émanant de Timothée, apercevant la jambe de la jeune fille qui disparaît derrière des sacs, semble représenter un bruit. Les deux autres bandes sont « sonores » : les deux bandits parlent et dialoguent. Le silence menaçant, pesant, est rompu et les propos échangés dédramatisent la situation.

7. Le lieu de l'action est un classique : entrepôt en briques, dénuement des murs, empilement de sacs et de caisses, absence d'éclairage ou éclairage des pièces non utilisé pour ne pas attirer l'attention (ce qui nécessite une lampe d'appoint), couleurs brunes, rougeâtres, faisceau lumineux éblouissant accentuant les contrastes et l'ambiance angoissante de la scène.

8. La tension commence à se relâcher dès la case 6 : « Ben ça alors ! Viens voir ! » ressemblent presque à des propos enfantins. La case 7 permet de lever certaines hypothèses sur la présence des personnages dans ce lieu (voir question 2) : les deux bandits viennent de découvrir la présence de la jeune fille. La case 9 montre qu'ils n'ont pas d'hostilité à son égard et les cases suivantes qu'ils se préoccupent même de son état (elle a de la fièvre).

De nouvelles questions

9. Dans la case 9, Milena s'évanouit (voir le signe au-dessus de sa tête). Stupéfaits, les deux bandits réagissent en la soutenant et en décidant de s'en occuper. On ne peut donc plus les caractériser comme dans les cases 2 et 3. Leur aspect caricatural et menaçant s'évanouit pour laisser place à deux faux durs, attendris par l'évanouissement d'une jeune fille qu'ils décident de ramener chez eux pour la soigner.

10. L'action n'est pas continue entre les cases 9 et 12 dans la mesure où certains moments ont été supprimés par l'auteur. Entre les cases 9 et 10, Milena est tombée et Timothée s'est précipité pour la soutenir et éviter qu'elle se fasse mal. Entre les cases 10 et 11, Timothée a soulevé Milena pour la porter et les trois personnages sont ressortis de l'entrepôt. Entre les cases 11 et 12, ils sont montés dans la voiture, ont démarré et pris la route en direction de la maison des bandits.

Case 9

– Action : Milena s'évanouit devant les deux bandits
– Lieu : la pièce de l'entrepôt

Case 10

– Action : Ange éclaire Milena allongée par terre mais soutenue par Timothée
– Lieu : la pièce de l'entrepôt

Case 11

– Action : Timothée porte Milena jusqu'à la voiture derrière Ange
– Lieu : dehors, devant l'entrepôt

Case 12

– Action : la voiture file en direction de la maison des deux bandits
– Lieu : une route

11. L'action de cette planche se conclut de façon inattendue : d'une part, les deux bandits menaçants dans les cases 2 et 3 emmènent la jeune fille chez eux pour s'en occuper après son évanouissement dû à une forte fièvre, d'autre part, l'un des deux, par ses propos, nous révèle qu'ils vivent chez leur mère (pour des bandits, c'est assez atypique et relativise la menace qu'ils pouvaient représenter au début de la planche). On peut supposer qu'ils vont effectivement ramener Milena chez eux

et qu'ils vont la remettre sur pied au grand étonnement de leur mère. Le lien entre les premières et dernières cases est établi autour de Milena, de sa peur, puis de sa prise en charge. À sa tête, terrorisée, succède celle de la mère des bandits, étonnée !

Planche 38 et couverture p. 102-103

Résumé de l'histoire depuis la planche précédente :

Les deux frères Mancini, Ange et Timothée, emmènent Milena chez eux. Pendant ce temps-là, Jérôme, pour venir en aide à Vanescu, est parti à la recherche de Milena, soignée, nourrie et dorlotée par les bandits et leur mère qui lui aménagent une chambre. Ange et Timothée continuent leurs petits vols et, à cause de dettes de jeu, se font tabasser. Jérôme, perquisitionnant chez Milena, apprend que les deux bandits la détiennent et qu'ils lui donnent rendez-vous pour l'échanger contre une rançon (dont ils ont besoin pour payer leurs dettes). Jérôme se rend au lieu indiqué, sur le port, en compagnie de sa petite amie. L'échange échoue mais Jérôme a repéré le numéro d'immatriculation des bandits et parvient à localiser leur maison où il se rend.

L'univers du policier

1. Milena se trouve dans une petite maison lézardée (style banlieue du début du xx^e siècle) devant laquelle des carcasses d'automobiles sont empilées. Ce lieu est intéressant dans la mesure où il semble isolé, tranquille. Les carcasses pourraient être celles de voitures volées, par exemple.

2. D'après la dernière case de la planche étudiée précédemment, Milena se trouve dans la maison des frères Mancini.

3. Jérôme tient à ne pas être confondu avec un « flic » : il est au service du père de Milena et attentif à l'état de la jeune fille. Le côté sympathique de Jérôme est à nouveau mis en évidence dans cette planche. Il est venu là pour ramener Milena chez son père qui est très inquiet de sa disparition. La mère des Mancini l'accueille comme un « flic » et demande à Milena de le mettre dehors.

Milena et son père

4. Le personnage principal de cette planche est Milena : elle apparaît dans 6 cases sur 9 et, notamment, en plan américain dans la case 5 qui est au centre de la planche. Les deux autres personnages (la mère des Mancini et Jérôme) s'adressent uniquement à elle.

5. Milena apprend que son père est à l'infirmerie de la prison, qu'il est déprimé, se fait du souci et est très malheureux.

6. a. Case 5

- plan : plan américain
- angle : contre-plongée
- expressions : stupeur, emportement, détresse

Case 7

- plan : plan large, moyen mais case horizontale
 - angle : plongée
 - expressions : abattement, tristesse, résignation
- b.** L'angle de la case 5 met Milena en valeur, montre sa force, la vigueur de son discours : elle est en colère contre son père qu'elle rend responsable de la situation dans laquelle elle se trouve. La contre-plongée a pour effet de renforcer par l'image ce sentiment. Au contraire, l'angle de la case 7 montre une Milena accroupie, abattue, découragée, petite : la plongée accentue ses propos en la diminuant sous le regard de Jérôme.

Le rôle du chien

7. Les onomatopées « WAH WAH » (case 2), « WAH » (case 4) et « GRRR » (case 7) représentent les aboiements et grognements du chien.

8. a. Dans les bandes 1 et 2, le chien est hostile à Jérôme : c'est un intrus sur son territoire. Même si Milena le tient, il a quand même contraint Jérôme à se réfugier sur les carcasses de voitures.

b. Dans la case 8, le chien se détourne de Jérôme, toujours perché au-dessus de Milena. Il regarde vers la droite de l'image et son aboiement se fait plus agressif puisqu'il grogne.

9. Le chien échappe à Milena et s'élance vers quelqu'un situé hors cadre. Même si la mère des Mancini apparaît sur la case de droite, on sait que ce n'est pas vers elle que le chien s'élance puisqu'elle est sa maîtresse et la topographie de la case 1 renforce cette certitude. On peut supposer que, dans la planche suivante, le lecteur va découvrir vers qui le chien se met à courir.

La première de couverture

10. L'impression dégagée par la couverture est une impression de chaos, de menace. Le lecteur est d'emblée installé dans une ambiance policière : silhouettes armées, Jérôme protégeant une jeune fille... Le ciel orageux, sombre, le soleil couchant et rougeoyant, la voiture noire, feux allumés, les carcasses empilées en désordre, le déséquilibre de l'image (Jérôme et Milena penchés, carcasses en désordre, sol en légère pente, traces de pneus dans la terre, forme des nuages, rayons du soleil) concourent à créer cette impression.

11. Les silhouettes noires représentent soit les frères Mancini, soit les bandits à qui ils doivent de l'argent. Personnages très secondaires dans le récit, leur présence sur la première de couverture contribue à la dramatisation de la scène. Le geste du héros est protecteur : il annonce que le rôle de Jérôme, dans cette histoire, sera de protéger Milena des dangers qui la menacent.

12. Les personnages du premier plan sont mis en valeur par l'auteur grâce à leurs couleurs : ce sont les seuls éclairés comme en plein jour alors que la scène se déroule au crépuscule et en contre-jour. On distingue parfaitement leur physionomie, on les reconnaîtra dans les planches de l'album.

Pour conclure

13. Les éléments textuels de la couverture sont :

- le numéro de l'album : 7
- le nom de la série : Jérôme K. Jérôme Bloche
- l'auteur de l'album : Dodier (Alain)
- le titre de l'album : *Un oiseau pour le chat*
- la collection : Repérages
- l'éditeur : Dupuis

Une première de couverture est organisée de façon à ce que l'image et le texte se complètent sans que l'un empêche la lecture de l'autre. Le dessinateur sait donc à l'avance que sa composition devra ménager des espaces pour tous les éléments textuels nécessaires. On s'interrogera sur le titre de l'album : *Un oiseau pour le chat*. À aucun moment il n'est pas question d'oiseau ou de chat (mais plutôt d'un chien...). On peut penser qu'il s'agit d'une expression mettant en évidence l'existence, dans cet album, d'une proie, en la personne de Milena.

14. a. Question ouverte (voir question 11).

b. Question ouverte (voir question 10).

Bibliographie

Alain CHANTE, *99 réponses sur... la bande dessinée*, CRDP/CDDP Languedoc-Roussillon, 1996.

Collectif, *BD Guide*, Omnibus, 2004.

Alain DODIER, *À propos de Jérôme K. Jérôme Bloche*, « À Propos », n° 8 - juin 2002.

Duc, *L'Art de la BD*, t. 1 et 2, Glénat, 1982.

Jean-Benoît DURAND, *BD mode d'emploi*, Castor Poche, Flammarion, 1998.

Virginie FRANÇOIS, *La Bande dessinée*, Scala, 2005.

Jérôme K. Jérôme Bloche, 16 albums, éditions Dupuis.

